WILD SIDE FILMS

Kié ta nouvelle amie?

Kié
la petite peste

UN FILM DE

ISAO TAKAHATA





DISTRIBUTION

WILD SIDE FILMS

45 RUE DE LA CHAUSSÉE D'ANTIN 75009 PARIS

TÉL : 01 42 25 82 00 - FAX : 01 42 25 82 10

www.wildsideproject.com

www.wildside.fr

PROGRAMMATION

GEBEKA FILMS

46 RUE PIERRE SEMARD 69007 LYON

TÉL : 04 72 71 62 27 - FAX : 04 37 28 65 61

PRESSE

MONICA DONATI

55 RUE TRAVERSIÈRE 75012 PARIS

TÉL : 01 43 07 55 22 - FAX : 01 43 07 17 97

WILD SIDE FILMS
PRÉSENTE

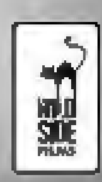


UN FILM DE
ISAO TAKAHATA

DURÉE : 1 H 45



SORTIE NATIONALE LE 9 FÉVRIER 2005



l'histoire

la jeune **kié** vit dans
un quartier populaire d'osaka.
à cause d'une situation familiale
plutôt compliquée,
elle devient la reine
de la débrouillardise
et du système d.
avec l'aide de ses grands-parents
et de son insolent chat,
elle tente de faire fonctionner
la petite gargote paternelle,
tout en gérant les frasques
de son géniteur, un oisif
invétéré que tout
le quartier surnomme :
"tetsu, le bon à rien".
malgré ses activités
débordantes et
son opiniâtreté
clairement affirmée,
kié ne rêve que
d'une chose :
une vie de famille...
normale !

film capital

Dans la carrière d'Isao Takahata, **Kié, la petite Peste**, est une œuvre remarquable à plusieurs titres. Treize ans après **Horus, Prince du Soleil**, il s'agit du troisième long-métrage réalisé par le cinéaste. Mais, si **Horus** était un film de "fantasy" dont la genèse fut marquée par une farouche bataille ayant opposé les animateurs à leur producteur (le studio Tôei), **Kié** est une œuvre de commande, un film social et contemporain. D'autre part, Isao Takahata dirigea **Kié** sans la contribution de Hayao Miyazaki, mais avec le soutien des meilleurs animateurs de leur génération, notamment Yasuo Otsuka et Yôichi Kotabe, dont les travaux ont été décisifs dans l'évolution du cinéma d'animation moderne.
Isao Takahata profita de ce contexte de liberté et de sécurité pour s'approprier et dynamiser l'humour déjà très énergique contenu dans le manga de Etsuji Haruki. Il entama ainsi dans **Kié, la petite Peste**, un tournant déterminant de sa carrière. Alors que son comparse Hayao Miyazaki, un amoureux des contes et de la littérature enfantine, devait s'imposer comme le chantre de la fantasy, Isao Takahata choisit de construire son œuvre sur des bases proches de sa sensibilité.
Avec **Kié**, le cinéma d'Isao Takahata devait se faire le témoin aussi bien politique, économique que social de l'histoire et de l'évolution de son pays.
"Après la grande crise qui fit démissionner plusieurs animateurs de la Tôei, Yasuo Otsuka intégra le studio Télécom", se souvient Yôichi Kotabe, qui fut chargé du design et de l'animation sur **Kié** "c'est à ce moment là que lui fut proposé de travailler sur une adaptation en dessin animé du manga **Kié, la petite Peste**. Il fit alors appel à Isao Takahata et à moi-même pour nous présenter le projet. L'aventure que nous avions vécue durant la période où nous fûmes salariés de la Tôei et surtout sur **Horus, Prince du Soleil** nous avait à ce point rapprochés que nous avons été immédiatement intéressés".

film de passionnés

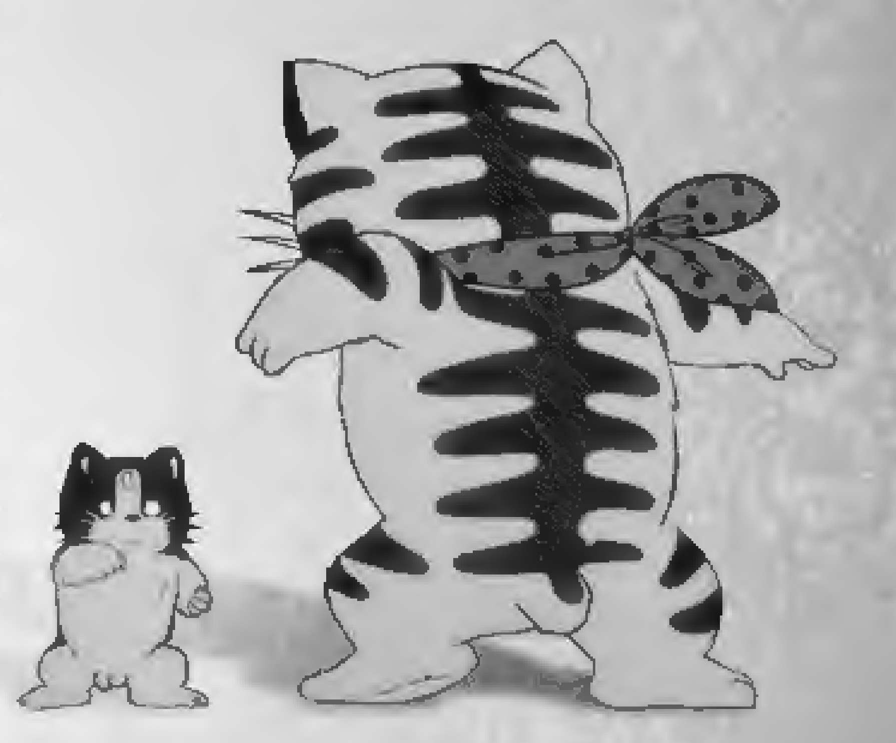
"J'imagine toutefois que ni monsieur Takahata ni monsieur Kotabe ne m'ont suivi dans la réalisation de Kié, la petite Peste, seulement par amitié", explique Yasuo Otsuka, le directeur de l'animation. "Ils étaient tous les deux convaincus, comme je l'étais moi-même, que leur contribution pouvait faire prendre un tour décisif à ce film d'animation. Et ce fut le cas.

Personnellement, ce qui m'a séduit dans Kié, c'est qu'il s'agissait réellement d'un film à contre-courant. Au Japon comme ailleurs, quand c'est la mode du sport on réalise des films sur le tennis, le football ou le volley-ball. Quand la science-fiction a la côte, on filme des vaisseaux spatiaux ou, au mieux, on fait de la fantasy.

Kié, la petite Peste ne rentre dans aucun cadre. C'est un film qui raconte plusieurs histoires d'une clarté exemplaire, mais qui parvient pourtant à échapper à la catégorisation. C'est cela qui m'a séduit.

D'autre part, l'héroïne était superbe malgré son physique ingrat (rires). Il s'agit d'un personnage haut en couleurs, exubérant, mais qui demeure par sa sensibilité quelqu'un d'ordinaire, n'étant pas prédestiné à une vie de superstar, d'icône ou de modèle".

"J'adorais moi aussi les personnages, car ils sont vraiment humains", se remémore Yôichi Kotabe. "J'ai même un peu appréhendé le moment où il faudrait les transposer à l'écran, car je me demandais si nous allions parvenir à leur rendre justice et à montrer dans un film toute leur complexité. Je me souviens que lors de ma nomination au poste de designer, certains fans du manga n'étaient pas franchement enthousiasmés. J'ai beaucoup travaillé pour arriver à saisir les nuances qui apparaissaient dans la bd tout en les adaptant à l'animation. Quand je dessine pour la première fois un personnage, j'ai toujours du mal à déterminer sa proportion. Dans Kié, la petite Peste, l'enjeu consistait à trouver le bon équilibre entre le corps et la tête, qui apparait un peu disproportionnée dans le manga original. Nous avons conservé cette caractéristique en la nuançant et en rééquilibrant les proportions des personnages psychologiquement les plus stables".



du manga au film

Quand Isao Takahata est arrivé sur le projet, il existait déjà un scénario prêt à filmer, mais qui ne lui convenait pas. Il a donc décidé de le remanier et de lui ajouter une touche personnelle, mais sans trahir l'esprit du manga de Etsuji Haruki qu'il admirait sincèrement.

Le problème posé par le script était de l'ordre du découpage. Il était bien entendu impossible de délayer autant dans le film que dans l'œuvre originale de Etsuji Haruki, l'histoire croisée de **Kié** et de la ville d'Osaka. Aussi, le long-métrage ne put adopter une trame narrative classique. Takahata a donc choisi de faire des personnages les véhicules de l'action, de manière à exacerber leur sensibilité et à montrer rapidement toute leur complexité.

"L'intérêt du manga original ne se trouvait pas dans le scénario, mais dans chaque séquence de la bd...", analyse Isao Takahata. "Il est difficile de transmettre une telle densité au cinéma, car la structure d'un film ne s'y prête pas. Il a donc fallu trouver le bon rythme et le découpage adéquats.

Cela a demandé pas mal d'astuces et de réflexion, mais la production s'est déroulée dans la joie. Notre travail d'adaptation a également été facilité par le fait que nous étions tous sous le charme du manga de Etsuji Haruki.

Mais, parfois, il est intéressant de prendre des libertés pour mieux exposer un propos. Au Japon, on adapte tellement de mangas standards que si les réalisateurs ne se démarquaient pas un peu de leur modèle en faisant preuve de créativité on finirait par toujours voir les mêmes dessins animés. Reste que dans le cas de **Kié, la petite Peste**, le traitement narratif et graphique de monsieur Etsuji Haruki est tellement étonnant que la fidélité demeurait l'approche la plus sensée. Plusieurs millions d'exemplaires du manga avaient déjà été vendus au moment où nous entamions la production. Enormément de spectateurs potentiels connaissaient déjà **Kié** et étaient charmés par son exubérance. Il aurait été idiot de modifier ça. Pourtant, pour les besoins de la narration cinématographique, nous avons intégré au film plusieurs scènes n'étant pas issues du manga, mais toujours en cherchant à rester très conforme à l'esprit de ce dernier". "Si la veine de ce film est indubitablement réaliste, il n'y est pas montré une représentation documentaire de la région d'Osaka. Il s'agit évidemment d'une évocation, d'une allégorie", éclaire Yôichi Kotabe.

"Au départ, il y a une œuvre originale, le manga de Etsuji Haruki, que je suivais lors de sa parution hebdomadaire et que je trouvais passionnant. C'est ensuite devenu un livre. Les personnages étaient à la fois très brutaux et attachants, chaleureux. C'est Yasuo Otsuka qui m'avait parlé du projet d'adaptation, il était motivé pour s'en charger mais lorsqu'on lui a proposé de s'y consacrer, il était en train de travailler sur autre chose et n'a pas pu se libérer. Au départ, un premier scénario a été écrit, radicalement différent de l'esprit du manga mais il n'a pas été retenu. Nous voulions respecter le manga.

Personne n'est né à Osaka, ni Takahata, ni moi. Le directeur artistique et le réalisateur ont procédé à des repérages dans les quartiers assez pauvres de la ville, puisque le film se passe dans ce genre de lieux, mais je n'y ai pas participé. J'ai découvert ces quartiers quand j'ai commencé à travailler chez Nintendo. En demandant à un policier où étaient ces quartiers, il m'a déconseillé de m'y promener avec le manteau que je portais alors, un genre de canadienne, car j'étais trop bien habillé pour les lieux. C'est le type d'endroit qui peut paraître dangereux mais où les gens font preuve d'une réelle solidarité. Nous voulions retranscrire cette complicité et cette chaleur humaine dans le film. Au final, on n'a pas franchement travaillé sur une base de scénario classique. Nous voulions respecter les nuances du manga. Nous avons conçu un storyboard à partir de ce dernier. Sur **Kié**, j'ai beaucoup travaillé sur les couleurs et puisque le métrage est issu d'un manga en noir et blanc, j'ai prêté une grande attention à la place du noir, que ce soit à travers les cheveux de jais de **Kié** ou la chemise noire de son père. J'ai effectué pour cela un travail de recherche de couleurs s'accordant et complétant le noir. Je suis intervenu pour le choix des couleurs sur les cellulo, c'était très important. J'ai même choisi l'épaisseur des crayons (rires)".

film réaliste et humoristique

Il y a plusieurs tendances dans l'animation japonaise. Isao Takahata et dans une moindre mesure Hayao Miyazaki, sont les fondateurs et les modèles du courant "réaliste".

"Le comique de Kié est un comique de situation, pas de dérision. Cela permet de raconter aussi des choses sensées", explique Isao Takahata. "Il a fallu porter une attention particulière à un grand nombre de détails, notamment concernant le doublage. Dans beaucoup de pays occidentaux, le comique est basé sur la dérision. Des acteurs se forcent donc à surjouer. Au Japon, l'humour basé sur la déformation de la voix n'est pas très populaire. Personnellement, je ne l'emploie presque jamais et je suis navré quand j'écoute les versions étrangères de certains de mes films où les acteurs font de la caricature.

Dans **Kié**, le langage est très important car il est le témoin d'une culture, d'une région, d'un mode vie et évidemment d'une expression. J'affectionne la confrontation des personnages à des événements qui les dépassent. La tension résultant de ces scènes suffit souvent amplement à générer l'effet comique recherché, à partir du moment où on choisit une situation allant à l'opposé des convictions ou du caractère d'un protagoniste. Cela permet aussi d'explorer le mieux possible la psyché des héros".



filmer le quotidien et godzilla

Kié, la petite Peste décrit la vie au quotidien dans une région spécifique du Japon. On peut reconnaître dans ce film toutes les figures majeures qui serviront de base aux trois films qu'Isao Takahata réalisa dans le giron de Ghibli : **Only Yesterday**, **Pompoko** et **Mes Voisins les Yamada**. En dépit des différences de traitement dans ces quatre longs-métrages, la volonté de Takahata de rendre réalistes toutes les situations, mêmes celles empreintes de l'humour et de la fantasy dont peuvent regorger ses bandes, y apparaît à chaque fois clairement.

Ainsi, le cinéaste conserve toujours un discours cohérent, parfois allégorique, métaphorique, mais demeurant parfaitement en phase avec la société ou le groupe d'individus "réels" auquel il a décidé de s'intéresser. Le génie de Takahata est de parvenir à représenter le quotidien et la réalité sans jamais ennuyer ou apitoyer.

"Dans tout type de films, qu'il soit fantastique ou d'animation, il faut conserver un certain sens de la réalité, sinon c'est catastrophique", précise Yasuo Otsuka. "Par exemple, un scénariste américain m'a soumis il y a longtemps un script pour adapter **Godzilla** en animation. Certes, **Godzilla** est déjà un personnage qui n'existe pas. Mais là il était écrit dans le script qu'il faisait partie d'un cirque et qu'il y exécutait un numéro de funambule sur un fil d'acier !? Franchement, vous imaginez la résistance du fil, celle des poteaux, la taille du chapiteau et surtout, comment est-il possible que **Godzilla**, le monstre qui écrase des immeubles sous ses pas, se laisse enfermer dans un cirque ? Bien sûr, il faut savoir faire des concessions, comme dans l'animation de robots géants qui montrent des boites de métal qui ne sauraient marcher sur le sol sans faire des cratères à chaque mouvement (détail que l'animation élude systématiquement). Mais il y a quand même une différence, car fermer les yeux sur cette incohérence est requis pour parler de robots, tandis que rien n'oblige à exhiber **Godzilla** sous un chapiteau. Cependant, dans **Kié, la petite Peste**, nous avons aussi pris quelques libertés avec la réalité stricte. Par exemple, dans la scène finale de duel, les chats ont grandi. On peut s'en apercevoir si l'on compare leur taille à celle des pierres tombales. En fait, ceci avait été longuement réfléchi. C'était pour expliquer que dans cette scène, les chats sont devenus, spirituellement, égaux à l'homme, voire plus grands que ce dernier. Ils ne sont plus seulement des chats rigolos.

En fait, l'idée c'était d'expliquer que lorsque l'on sympathise avec un être vivant, quel qu'il soit, on a tendance à le percevoir différemment, à l'humaniser. Dans ce cas, on a biaisé le réalisme physique pour se placer dans le cadre du réalisme psychologique".

"Dans **Kié**, il y a justement une séquence se déroulant dans un cinéma où est diffusé un film avec **Godzilla**", continue Isao Takahata. "Son insertion dans notre long-métrage s'est faite au dernier moment et n'a pas de rapport avec l'anecdote précédemment citée (rires). En fait, je désirais mettre en images une séquence correspondant au chapitre du manga : "Rendez-vous en secret". Mais, une adaptation littérale aurait été trop longue. Elle aurait donc déséquilibré le film. Néanmoins, je voulais montrer que **Kié** et sa mère pouvaient se rencontrer en secret, de manière à ce que les spectateurs comprennent mieux la situation familiale et émotionnelle de l'héroïne. Mais je ne parvenais pas à trouver de bonne idée pour illustrer cette séquence. J'étais seulement convaincu qu'il fallait qu'elle se déroule dans un cinéma. J'ai alors demandé l'avis de l'équipe sur cette question. C'est Mlle Yayoi qui trouva la solution. Elle m'a dit qu'il serait judicieux de profiter de l'engouement pour **Godzilla** et de le montrer en compagnie de son fils, auquel il donne souvent des leçons en lui flattant la tête. Je n'avais pas vu le film de **Godzilla** dont Mlle Yayoi parlait. Mais j'ai tout de suite saisi la similitude avec l'histoire de **Kié**. J'ai donc décidé d'intégrer ce clin d'œil".

"Comme je suis réalisateur, j'essaie toujours de trouver par moi-même les réponses aux problèmes posés par la mise en scène", poursuit Isao Takahata. "Cependant, quand je suis convaincu que je n'ai pas la bonne intuition je n'hésite jamais à interroger

l'équipe, je trouve cela très stimulant. En revanche, j'ai constaté que la méthode consistant à demander systématiquement à tout le monde et pour chaque scène : "Quelles sont vos suggestions ?",
se révèle le plus souvent improductive.
En animation l'émulation et le dialogue sont très importants, mais la prise de responsabilité l'est tout autant. Et encore, là nous parlons de la réalisation d'un film d'animation. Pour les séries télés, on n'a ni le temps ni le budget pour se poser des questions, il faut impérativement que les décisions soient prises très rapidement et que la première soit la bonne".
"Isao Takahata et Hayao Miyazaki sont passés maîtres dans l'art de jongler avec les contradictions sans nuire au réalisme", conclut Yôichi kotabe. "Par exemple, dans **Les Joyeux Pirates de l'île au Trésor**, il y a une scène remarquable où Miyazaki met en scène le chef des pirates courant dans un couloir étroit en portant une grande table au-dessus de sa tête.
Cette dernière cogne les murs mais le pirate n'est pas ralenti pour autant. Il y a là une contradiction que Miyazaki parvient à gérer habilement. C'est ce genre de stratégie de mise en scène que nous avons employé dans **Kié, la petite Peste**. L'important, c'est de créer un univers où tous les débordements ont une logique que puisse aisément appréhender le spectateur. Les enfants sont aussi sensibles à cela que les adultes".



un univers graphique étonnant

L'univers graphique du manga fourmillait de contraintes dont il a fallu tenir compte pour la réalisation du film, sous peine de travestir complètement l'œuvre de Etsuji Haruki. Dans la bd le graphisme est assez plat. Un des personnages est même représenté seulement par un rectangle grossier et deux yeux ronds. A tel point qu'il n'a pas été possible de le faire apparaître dans le film. "Parmi mes regrets", exprime Isao Takahata, "il y a le fait que nous n'ayons pas pu représenter le personnage de Hirame. Si nous l'avions fait le film aurait dépassé trois heures. Nous avons également omis la scène où Tetsu attrape un rhume et ne peut plus boire d'alcool. Je trouvais pourtant cet épisode du manga extrêmement amusant".

D'autre part, dans la bd les personnages sont systématiquement dessinés soit de face, soit de profil. Cela posa évidemment des problèmes pour les animateurs qui devaient rendre des volumes. Pour le personnage de **Kié**, l'une des solutions trouvées fut de rendre compte de son expressivité par l'intermédiaire de ses joues, qui deviennent rouges et se déforment beaucoup. "J'ai eu de la peine à dessiner fidèlement les muscles des joues de **Kié** qui changent selon ses sentiments : joie, colère, tristesse...", décrit Yôichi Kotabe. "ils sont l'un des principaux vecteurs d'émotion du personnage. Les yeux aussi étaient difficile à réinventer (ce ne sont que des petits points dans le manga original). Dans la bd leur représentation était très efficace. Mais si nous les avions dessinés de la même façon, nous ne serions pas arrivés à un résultat satisfaisant en animation. Les prunelles auraient semblé trop proches l'une de l'autre. Il a donc été nécessaire de changer l'expression des yeux". Comme **Kié** a un visage plat et que Takahata souhaita rester fidèle à cette caractéristique, il a dû éviter que l'héroïne soit montrée dans le film de 3/4. Pour y parvenir, il a employé des mouvements d'appareil rapides ou des effets de montage assez cut pour replacer **Kié** de face. De même, il a fallu éviter les plans où des protagonistes regardent vers le haut, à cause des contraintes engendrées par la représentation du menton pour des personnages ayant un visage plat (la difficulté pour représenter de manière satisfaisante en animation des personnages ayant un visage plat explique en partie l'abandon par l'animation commerciale des caractères faciaux asiatiques). "On a conservé des visages avec très peu de lignes", se souvient Yôichi Kotabe. "Mais, contrairement à ce que l'on peut penser ce n'est pas facile à dessiner, car il faut trouver un moyen de rendre les personnages expressifs. Animer des personnages dans le style de ceux que l'on voit dans **Kié** est bien plus compliqué qu'il n'y paraît, car il ne faut pas qu'ils deviennent grotesques ou mono-expressifs. Par exemple, il était plus ardu de dessiner le père de **Kié** que les chats. La représentation des chats nous a quand même posé différents types de difficultés, mais pas nécessairement celles auxquelles on pourrait s'attendre. En fait, dessiner des chats marchant sur leurs deux pattes n'est pas un souci pour des animateurs expérimentés. Le problème est plutôt de dessiner les intervalles, puisque dans le manga original il n'y a qu'une seule pose et que le mouvement est figuré. Dessiner des mouvements à partir d'une seule pose tout en restant fidèle aux personnages tels que décrits dans le manga était assez difficile, surtout si l'on désire respecter l'œuvre originale. Par exemple, la scène où Tetsu lève la jambe dans le cimetière nous a causés beaucoup de tracas. Trouver le bon timing pour figurer un coup à la fois violent et marrant n'a pas été aisé. Pourtant, dans le manga, en une seule case cela fonctionnait parfaitement. En fait, la question fut de gérer habilement l'effet contre-nature engendré par la posture debout des chats. Initialement, je pensais que montrer une scène avec un chat marchant à quatre pattes résoudrait le problème par contraste, mais c'était trop éloigné de l'esprit du manga original. Après une discussion avec l'équipe, j'ai alors décidé de modifier la scène où Tetsu apparait pour la première fois. J'ai décidé de jouer la surprise et de ne pas montrer immédiatement qu'il pouvait marcher sur deux pattes. J'ai retenu le moment de ce coup de théâtre tout en exhibant un maximum d'aspects de la personnalité atypique de Tetsu, comme le moment où il saisit un bout de viande à deux mains avant de l'avaler tout cru. Le moment où l'on comprend qu'il marche sur deux pattes n'est plus alors qu'un paroxysme dont la force comique est accentuée, car on a déjà saisi que ce chat était extraordinaire".

un film culturel

Au Japon, à l'époque de sa sortie en 1981 et en raison de son aspect novateur et de ses partis pris narratifs radicaux, **Kié, la petite Peste**, ne recueillit qu'un succès nuancé à Tokyo (mais suffisant pour déjà rembourser tous les frais engagés par la production). Le film est porté par une gouaille, des accents d'une langue orale et un humour chaleureux propres au Japon de l'Ouest (lieu où se déroule l'action du film). Or, il existe à Tokyo une sorte d'aversion envers la langue et la culture d'Osaka, considérées avec condescendance du haut des buildings de la capitale. Tout en gardant le maximum de spécificités régionales, notamment en faisant engager des comédiens du cru pour le doublage (fait presque unique pour une production cinématographique d'envergure nationale), Takahata ne sombra pourtant jamais dans la vulgarité dont est taxé le langage d'Osaka. Il profita de **Kié** pour donner avec humour et tendresse, mais non sans sérieux, un beau coup de projecteur cinématographique sur une région tombée dans les oubliettes géopolitiques.

Aussi, logiquement, dans la région d'Osaka et dans tout l'ouest du Japon, les contours d'un triomphe se dessinèrent. En vidéo également, le film rencontra un public important, de plus en plus intrigué par la carrière, encore naissante, de ce peu ordinaire réalisateur de dessins animés qu'est Isao Takahata. La mise en chantier d'un second long-métrage fut rapidement envisagée. Finalement, capitalisant sur le succès du manga, ce sont deux séries télévisées de 64 épisodes qui débarquèrent sur les petits écrans nippons. La collaboration de Takahata à ces shows fut assez limitée. Il "briefa" l'équipe technique et autorisa la reprise du timing de plusieurs plans du long-métrage. Il réalisa également quelques-uns des premiers épisodes de la série et arrangea un thème musical, mais fut vite happé par d'autres projets, notamment la fondation du studio Ghibli.



isao takahata

Biographie commentée (très) sélective

Isao Takahata est un artiste dont l'ambition et le talent ont à jamais marqué la destinée de son art. Il a en effet révolutionné l'industrie de l'animation japonaise en réalisant le premier long-métrage "indépendant" de son histoire : **Horus Prince du Soleil** en 1968. Ensuite, il a continué en compagnie de son partenaire et ami Hayao Miyazaki (Princesse Mononoké) à mener les expériences les plus diverses. Reconnu comme l'un des maestros japonais du cellulo, il a activement participé à la fondation du studio Ghibli dont il a produit le premier film : **Laputa**.

Isao Takahata est né en 1935 à Ise, dans la province de Mie. Après avoir obtenu un diplôme de littérature française à l'université de Tokyo, il intégra directement les studios d'animation de la Tôei, devenant l'un des pionniers du cinéma animé japonais au moment où l'industrie commençait à produire ses premiers longs-métrages en couleurs. Takahata travailla également à cette époque comme assistant sur plusieurs films réalisés en prises de vues directes. A partir de 1963, il collabora à l'écriture de scénarios pour de nombreuses séries télévisées. Il est à noter que contrairement à Hayao Miyazaki, Isao Takahata n'est pas un animateur de profession. C'est un metteur en scène. D'ailleurs, Isao Takahata ne dessine pas, sauf pour réaliser des story-boards ou donner des indications à son équipe ! Il a choisi de faire carrière dans l'animation par conviction à la fois esthétique, théorique et technique, car il était persuadé que ce média plus que la prise de vue directe (cinéma live) lui permettrait d'atteindre ses objectifs narratifs. Ainsi, Isao Takahata considère le cinéma comme la photographie du monde, l'animation en étant le reflet. C'est à travers ce miroir finalement pas si déformant qu'il a choisi de traiter de sujets en prise directe avec le monde concret, et ce quelle que soit la quantité de fantasy dont ses oeuvres semblent remplies.

Après avoir posé avec **Horus, prince de Soleil**, la pierre d'angle du cinéma d'animation japonais contemporain, Isao Takahata avoua paradoxalement qu'il s'interrogeait sur la nécessité de projeter des concentrés de "fantasy" sur grand écran. Dans les faits, plus intéressé par le monde concret, il laissa à Miyazaki le soin de peindre de grandes épopées féeriques sur la toile. Quant à lui, il choisit d'explorer la réalité par le biais de la gouache et des crayons de couleur. Mais, pour mettre ses plans à exécution, il lui fallait encore patienter quelques années. Aussi rejoignit-il Yasuo Otsuka chez A production, avant de travailler à nouveau sur des séries télévisées pour deux studios majeurs, la "Nippon Animation" et la "Tokyo Movie Shinsha".

Puis, en 1973, il mit en scène deux moyens-métrages **Panda Kopanda** perçus rétrospectivement comme la source qui inspira Miyazaki pour **Mon Voisin Totoro**.

Horus était le dixième long-métrage produit par les studios d'animation de Tôei, analyse Isao Takahata. Ce studio est connu aujourd'hui pour ses séries télévisées. Mais les longs-métrages sont très différents de ces séries. Après ce film, je suis resté chez Tôei un certain temps pendant lequel j'ai travaillé moi aussi sur une série télévisée. Ne me voyant plus d'avenir au sein de cette société, et ayant le projet d'adapter, là encore pour la télévision, Fifi Brin d'acier, j'ai entraîné avec moi Miyazaki. Nous nous sommes retrouvés dans le monde de la production télévisée. Nous avons travaillé pendant plusieurs années sur des séries comme Heidi (1974). Ce sont des séries annuelles de 52 épisodes dont la diffusion commençait au début de l'année et se terminait à la fin. C'était un travail extrêmement dur puisqu'il fallait produire un épisode par semaine. Réaliser un épisode de 20 minutes d'animation par semaine est un travail colossal, épuisant. Pendant plusieurs années nous avons travaillé dans un tel cadre.

C'est au début des années 70 qu'une obsession semble commencer à hanter le cinéma d'Isao Takahata. En effet, le thème de l'enfance abandonnée ou orpheline devient chez lui un modèle récurrent (voir toutes les séries qu'il mit en scène à l'époque). Il ne se démarqua de ces sujets qu'avec le long-métrage de **Kié La petite Peste**, personnage enfantin qui occupe le rôle de l'adulte au sein d'une famille décomposée.

Après un dernier passage par la petite lucarne, notamment pour les besoins de la série Heidi, Isao Takahata acheva donc la réalisation de ses second et troisième longs-métrages entre 1980 et 1981. **Goshu le violoncelliste** (1980), fable musicale dotée d'une très longue genèse, et **Kié La petite Peste** (1981)

rénovèrent entièrement les standards narratifs et esthétiques de l'animation japonaise pour enfants. Clé de voute du cinéma de Takahata, ce dernier film se situe exactement sur la frontière séparant réel et imaginaire, l'œuvre du maître commençant à partir de ce long-métrage à basculer dans l'univers du documentaire, sans pour autant perdre une once de son lyrisme.

En 1984, Takahata et Miyazaki établirent les fondations du plus renommé des studios d'animation japonais : Ghibli, une structure capable de leur offrir la liberté et les infrastructures nécessaires pour concrétiser leurs rêves, sans être tenus de se conformer aux impératifs commerciaux et graphiques dictés par les studios majeurs. Producteur des deux longs-métrages animés les plus importants du début des années 80, **Nausicaä** (Miyazaki - 1984) et **Laputa** (Miyazaki - 1986), Takahata décida néanmoins d'abandonner une casquette de producteur qu'il n'aimait pas trop porter et prit alors un nouveau risque en réalisant en 1987 un superbe documentaire live plusieurs fois rediffusé à la télévision : **L'Histoire de la rivière Yana** (Miyazaki en fut le producteur).

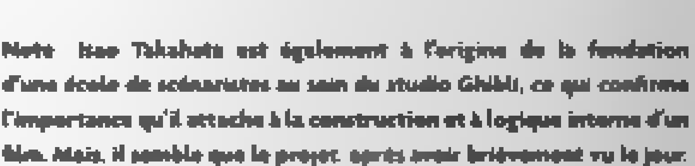
En 1988, **Le Tombeau des Lucioles** (adaptation d'un roman) déchira le cœur des spectateurs et repoussa les limites supposées du média animé. Trois ans plus tard, **Only Yesterday** (adaptation très enrichie d'un manga), œuvre intimiste montrant le retour d'une jeune citadine Tokyoïte vers les sources de la campagne nippone, confirma le génie d'un cinéaste naturaliste. Quant à **Pompoko** (scénario original), conte écologiste et humaniste contre l'urbanisation des grands espaces et des esprits, il présagea de l'avenir de **Princesse Mononoké**, le message des deux films, la mise en abyme d'un Japon mythologique et fantasmé en proie à des mutations bien réelles et leur aboutissement technique étant identiques.

Mes Voisins les Yamada, le dernier film d'Isao Takahata, est l'adaptation d'un comic strip rigolo de quatre cases dessiné par Hisaichi Ishii. Réalisé en "full digital" ce long-métrage mettant en scène une famille de japonais moyens permet de découvrir sur un mode humoristique, caustique parfois, les nouveaux modèles familiaux de l'archipel. Tout en valorisant de manière très astucieuse l'usage que l'on peut faire du "computer graphic" en animation, cette comédie de mœurs montre le (dys)fonctionnement d'une société (le Japon) au moment où celle-ci doit nécessairement réviser ses définitions de communautés publiques et privées.

Ayant participé, quand il ne les a pas initiées, à toutes les avancées techniques et sémantiques de l'animation japonaise lors des quarante dernières années, Isao Takahata peut aujourd'hui autant que son ami Hayao Miyazaki revendiquer le titre d'empereur japonais du celluloïd. Conscient que la familiarisation du public avec les images photographiques est à l'origine d'un phénomène de démystification, ce réalisateur auquel on assène souvent comme un "compliment" que ses dessins animés possèdent la qualité de films "live" a volontairement choisi d'utiliser l'animation pour conserver intact et immédiat le pouvoir du cinéma sur le spectateur. Il a aussi étudié avec une grande rigueur et une grande minutie l'évolution de la tradition graphique nippone. Auteur de deux ouvrages de référence passionnants, Isao Takahata a décortiqué la construction des Emakimono (dessin sur bois où toile remontant au XIIème siècle) pour en déduire les origines, l'importance du découpage, du mouvement et de l'écoulement du temps (Mâ) dans l'esthétique japonaise. Réalisateur, Isao Takahata est également un grand historien de l'image, notamment passionné par le cinéma français des années 50, 60 et 70. D'ailleurs, sa carrière durant, il a exploré beaucoup plus d'univers graphiques que son collègue, Hayao Miyazaki.

Mais, au-delà du talent sans borne de cet artiste hors norme, on peut affirmer que sa clairvoyance, son honnêteté, son infinie gentillesse et sa grande modestie lui permettent d'invoquer sans coup férir la magie du cinéma sur la pellicule.





Note : Isao Takahata est également à l'origine de la fondation d'une école de scénaristes au sein du studio Ghibli, ce qui confirme l'importance qu'il attache à la construction et à logique interne d'un film. Mais, il semble que le projet, après avoir brièvement vu le jour.

isao takahata

Filmographie

1961
Anju et Zushiô-maru, film, assistant metteur en scène

1962
L'Histoire de Tetsu, court métrage, assistant metteur en scène

1963
Comment le prince garnement vint à bout de Orochi, le dragon octocéphale, film, assistant metteur en scène

1963
Le grand duel du quartier des ténèbres, "film live" assistant réalisateur

1963-1965
Ken, l'enfant loup, série TV, réalisateur

1965-1966
Hassle Punch, série TV, réalisateur du générique de début

1968
Horus, Prince du Soleil, film, réalisateur, co-scénariste

1969-1970
Le secret de la petite Akko, sérieTV, assistant metteur en scène

1969
Kitarô Gegege, série TV, réalisateur d'un épisode

1969-1970
L'impétueux Atorô, série TV, mise en scène de plusieurs épisodes

1971-1972
Kitarô Gegege nouvelle série, série TV, mise en scène d'un épisode et des génériques de début et de fin

1971-1972
L'équipe de Base-ball Apache, série TV, mise en scène de certains épisodes

1971
Fifi Brin d'Acier, pilote TV, réalisateur, projet abandonné

1971-1972
Edgar de la cambriole, série TV, retouches et mise en scène

1972-1973
Akadô Suzunosuke, série TV, réalisateur

1972
Panda Kopanda moyen métrage (27min), réalisateur

1973
Panda Kopanda, le cirque de la pluie, moyen métrage(33min), réalisateur

1973-1974
Willy Boy, série TV, story-board de quelques épisodes et mise en scène d'un épisode

1974-1975
Heidi, série TV, mise en scène

1975
Un chien des Flandres, série TV, story-board d'un épisode

1976
3.000 lieues en quête de mère, série TV, réalisateur

1977
L'histoire secrète de Netty, la fillette mélomane des Alpes, série TV, story-board, mise en scène des séquences animées

1977
Bouba, le petit ourson, série TV, story-board de quelques épisodes

1978
L'histoire de perrine, série TV, story-board de deux épisodes

1978
Conan le fils du futur, série TV, story-board de certains épisodes et mise en scènes de deux épisodes

1979
Anne aux cheveux rouges, série TV, réalisateur, scénario

1980
Goshu le Violoncelliste, film, scénario, réalisateur

[redacted]
Kié la petite peste, film, réalisateur, scénario

1981-1983
Kié la petite peste, série TV, réalisateur, mélodie du générique de début et storyboards

1983
Little Nemo, film, travaux préparatoires

1984
Nausicaä de la Vallée du Vent, film, producteur

1986
Laputa, le château dans le ciel, film du studio Ghibli, Producteur, direction musicale

1987
Histoire du canal de Yanagawa, documentaire, scénario et réalisateur

1988
Le Tombeau de Lucioles, scénario, réalisateur

1988
Kiki's Delivery service, Kiki la petite sorcière, film, direction musicale

1991
Only Yesterday, film, scénario, réalisation, traduction des paroles du générique de fin

1994
Pompoko, film, auteur, scénario, réalisateur

1999
Mes voisins les Yamada, film, scénario, réalisateur



yôichi kotabe

Yôichi Kotabe est l'un des très grands témoins de l'animation japonaise. Il a collaboré avec les plus grands artistes (Otsuka, Mori, Takahata, Miyazaki) et contribué à plusieurs évolutions fondamentales du média, notamment au sein de la société Nintendo où, au milieu des années 80, il a enseigné son savoir-faire de l'animation aux créateurs de logiciels avec le succès et les répercussions que l'on connait...

Après des études de peinture traditionnelle japonaise à l'université des beaux-arts à Tokyo durant les années 50, la passion pour le manga, qui le suit depuis son enfance, prend le dessus. Après la guerre, il apprécie tout particulièrement les productions Disney, genre désigné à l'époque par le terme "Manga Eiga", c'est-à-dire films animés burlesques. Il finit alors par épouser la voie du dessin.

Mais à l'époque aucun lieu ne se prête à l'enseignement du cinéma d'animation. Les "manga eiga" et les gens qui travaillaient dans les domaines de l'animation et de la bande dessinée, étaient considérés comme des gens sans avenir et sans culture, incapables de la moindre progression sociale. Il s'oriente donc vers le registre traditionnel, le "Nihon ga", où il a l'occasion de découvrir les travaux d'un certain nombre de maîtres, d'aînés, dont le très grand talent a été révélé à ce moment là. Pour sa part il est déterminé à devenir peintre mais la passion du cinéma d'animation le rattrape et le déclic en est la sortie du film **Le Serpent Blanc** de Taiji Yabushita. Il pose directement sa candidature pour le studio Tôei et il y entre en 1959, lors de la troisième vague de recrutement, en même temps que plusieurs dizaines de personnes, dont Isao Takahata. Il devient animateur clé sur un film intitulé **Le Prince Garnement terrasse la Grande Hydre** en 1963, et exerce depuis lors cette fonction sur un certain nombre de métrages. Il quitte le studio Tôei en 1970, avec certains compagnons, comme Takahata et Miyazaki et travaille avec eux sur différentes productions, des courts métrages destinés au cinéma (**Panda Kopanda**) et des séries télévisées du studio Nippon Animation. Puis il prend son indépendance et en 1986, tout en poursuivant son travail d'animateur clé, il intègre la société de jeu vidéo Nintendo, à laquelle il appartient encore aujourd'hui.

yôichi kotabe
Filmographie

Chez Tôei

1959
La Jeunesse de Sarutobi Sasuke, film, intervalliste

1960
Le Voyage en Occident, film, intervalliste

1961
Anju et Zushiô-Maru, film, animateur-clé "second"

1962
Les 1001 Nuits, les Aventures de Sindbad, film, animateur-clé "second"

1963
Le Prince-Garnement Terrasse la Grande Hydre, film, 1963, animateur-clé adjoint

1963
Le Trésor des Loyaux Serviteurs Canins, film, animateur-clé

1963-1965
Ken l'Enfant-Loup, série tv, animateur-clé

1964-65
Fujimaru du Vent, Le Jeune Ninja, série tv, animateur-clé, directeur de l'animation

1965-66
Hustle Punch, série tv, animateur-clé, directeur de l'animation.

1966-67
Robin de la patrouille Arc-en-ciel, série tv, animateur-clé directeur de l'animation.

1966-68
Sally la Petite Sorcière, série tv, animateur-clé, directeur de l'animation.

1968
Horus, Prince du Soleil, film, animateur-clé

1969-70
La Mystérieuse Petite Akko, série tv, directeur de l'animation.

1969
Le Chat Botté, film, animateur-clé

1969
Le Vaisseau Fantôme Volant, film, directeur de l'animation

1971
Les Joyeux Pirates de l'Ile au Trésor, film, animateur-clé

1971
Ali Baba et les 40 Voleurs, film, animateur-clé

1971
L'agile petite Etsu, série tv, 71, animateur-clé

Chez A Production

1972
Fifi Brin d'Acier, série tv, préparatifs d'un projet de série abandonné

1972
Panda Kopanda, cm, directeur de l'animation

1973
Panda Kopanda, Le Cirque de la Pluie, cm, directeur de l'animation.

1973-74
Suzunosuke au plastron rouge, série tv, superviseur adjoint de l'animation, animateur-clé, directeur de l'animation

1973-74
Willy Boy, série tv, animateur-clé

1973-74

Samurai Giants, série tv, animateur-clé.
Chez Zuiyô puis nippon animation.

1974 :
Heidi, série tv, character design, directeur de l'animation,

1975 :
Un Chien de Flandres, série tv, animateur clé,

1976 :
3000 lieues en quête de mère, série tv, character Design, directeur de l'animation,

1977 :
La Merveilleuse Histoire de Netty, la fillette mélomane des Alpes, téléfilm, character design.

1977 :
Rascal le raton laveur, série tv, animateur-clé.

1977 :
Tenguri l'Enfant des Plaines, cm, animateur-clé.

1977 :
Bouba le Petit Ourson, série tv, animateur-clé.

Comme animateur indépendant

1977-78 :
Rouleaux illustrés animés du Japon, série tv, storyboard, animateur-clé.

1979 :
Tarô, l'Enfant Dragon, film, character Design, directeur de l'animation.

1981 :
Kié la petite peste, film, directeur de l'animation.

1981-83 :
Kié la petite peste, série tv, character design, directeur de l'animation.

1983 :
Les Compagnons de l'Ile Pure, série tv, character design.

1983-85 :
Histoire d'un Faon, série tv, directeur de l'animation.

1984 :
Nausicaa de la vallée du vent, film, animateur-clé.

1984 :
Papa Maman bye bye, film, animateur-clé.

1985 :
Penguins Memory, une histoire heureuse, film, animateur-clé.

1986 :
Elfie des mers bleues, la légende du récif coralien, téléfilm, character design.

1986-87 :
Le Magicien d'Oz, série tv, animateur-clé.

1988 :
Le Tombeau de Lucioles, film, animateur-clé.

1998 :
Pokemon Pocket Monsters Mewtwo contre attaque, film, supervision de l'animation.

1998 :
Les Vacances d'été de Pikachû, cm, supervision de l'animation.

1999 :
3000 lieues en quête de mère, film, character design, personnages originaux.

1999 :
La naissance explosive de Lugia, le Pokemon insaisissable, film, supervision de l'animation.

1999 :
La Patrouille d'exploration de Pikachû, cm, supervision de l'animation.

2000 :
Pokemon, le seigneur de la tour de cristal, film, supervision de l'animation.

2000 :
Pichû et Pikachû, cm, supervision de l'animation.

2001 :
Pokemon Celebi, rencontre d'outre-temps, film, supervision de l'animation.

2001 :
Pokemon, la palpitante partie de cache-cache de Pikachû, cm, supervision de l'animation,

2001-2003 :
Kirby des Etoiles, série tv, supervision de l'animation,

2002 :
Pokemon, les esprits protecteurs de la cité aquatique, Laties et Latios, film, supervision de l'animation,

2002 :
Pokemon, le campement à la belle étoile, cm, supervision de l'animation.

2003 :
Pokemon Jilarch, sept nuits d'étoiles filantes pour un voeu, film, supervision de l'animation.

2003 :
Pokemon dansants, la base secrète, cm, supervision de l'animation.

2003 :
Jours d'Hiver, cm, animateur-clé.



yasuo otsuka

Vétéran de l'ère des grands studios, Yasuo Otsuka est une figure clé de l'animation japonaise dite "commerciale". En 40 ans, il a travaillé sur un nombre important de films et de séries aujourd'hui considérés comme historiques dans la production de son pays. Géant de l'ombre, Otsuka est le seul animateur du Japon ayant suivi de manière extrêmement poussée, à la fois les enseignements de Yasuji Mori et d'Akira Daikuhara, ce qui fait de lui l'un des plus grands théoriciens de l'art animé et un découvreur de talents hors norme.

Né en 1931 dans la ville de Tsuwano, Otsuka commença à dessiner très jeune, principalement des avions, des locomotives et des voitures. En voyant le film russe **Le petit cheval bossu**, il décida de faire du dessin son métier.

En 1951, il monte à Tokyo avec le projet de se lancer dans la bande dessinée satirique. Ce n'est qu'en 1956, suite à un concours, qu'il rentre au département d'animation de la Tôei. Il devient animateur clé second sur **Le Serpent Blanc**, puis animateur clé sur les dix longs-métrages suivants. Il travailla par la suite sur la série **Ken L'Enfant Loup**, qui fut produite par la Tôei en réponse à **Astro Boy** (Tezuka). Il choisit un parfait inconnu à l'époque du nom d'Isao Takahata, qui a retardé sa carrière d'animateur à cause de son appartenance syndicale, afin de produire **Horus, Prince du Soleil** (1968), film réalisé au prix d'un travail titanesque et de nombreuses tensions avec la direction, mais qui demeure aujourd'hui un monument de l'animation japonaise.

Fin 1968, Otsuka quitte la Tôei pour le studio concurrent, A Production, où il est rejoint par Takahata et Miyazaki. Il travaille avec eux comme directeur de l'animation sur la première série TV de **Lupin III**, adaptation d'un manga à succès ; puis sur les 2 courts métrages **Panda Kopanda**, déjà très aboutis techniquement pour l'époque.

En 1978, Miyazaki appelle Otsuka à la rescousse sur la série **Conan le fils du futur**. Dans la foulée, Otsuka fonde les bases du tout jeune studio Telecom, où Miyazaki le rejoint pour mettre en scène son premier long-métrage : **Le Château de Cagliostro**. Ensuite, Otsuka dirige l'animation de **Kié la petite peste** (Takahata). Après plusieurs années de travail sur le projet maudit **Little Nemo**, il supervise l'animation d'un nouveau long métrage de **Lupin III** : **Le complot du clan de Fuma** (1987).

Dans les années 1980, Otsuka s'est donc un peu retiré de l'animation pour se consacrer à la formation de jeunes animateurs au sein du studio Telecom, où il travaille également comme conseiller technique.

Représentant de l'école du mouvement, à l'opposé des tendances minimalistes développées par nombre de studios japonais, Yasuo Otsuka joue depuis plus de 40 ans un rôle central dans l'histoire de l'animation.

liste technique et artistique

Réalisation
Isao Takahata

Œuvre originale
Etsumi Haruki

Scénario
Noboru Shiroyama
Isao Takahata

Directeur de l'animation
Yasuo Otsuka
Yôichi Kotabe

Animateurs clés
Toshitsugu Saida
Masako Shinohara
Tsukasa Tannai
Nobuo Tomizawa
Shojuro Yamauchi,
Koichi Maruyama
Kazuhide Tomonaga
Atsuko Tanaka
Yoshinobu Michihata
Noriko Goto
Reiko Okuyama

Directeur artistique
Nizo Yamamoto

Direction gouachage
Hiroko Kondo

Son
Toshi Kato

Musique
Katsu Hoshi

Prise de vue
Hirokata Takahashi

Production
TMS
Kitty Music
Toho

Directeurs de productions
Hidenori Taga
Tetsuo Katayama



Kié ta nouvelle amie?

Kié
la petite peste



UN FILM DE
ISAO TAKAHATA



